

Panna var Attre



Tekst: Krzysztof Brzeziński

Korekta: Wojciech Reszkowski, Jakub Zapała

Redakcja i skład: Jakub Zapała

Ilustracja: Jakub Zapała

Wstęp

Witaj, Mistrzu Gry. Mam dla Ciebie i Twoich graczy propozycję przygody do **Witcher RPG** (zajmie ona około czterech godzin). Świat Wiedźmina czerpie inspiracje z wielu znanych motywów kulturowych, np baśni, choć często odbitych w krzywym zwierciadle. Również ta przygoda jest propozycją prowadzenia tej gry, tak by odbiegać od utartych schematów fantasy. Warto szukać pomysłów w najmniej spodziewanych miejscach i przekładać na ramy wiedźmińskiego świata.

Inspiracje

W tej przygodzie chciałem oddać hołd bohaterowi gracza z ogólnopolskiej kampanii **Dworów Końca Świata**, sławnemu dyplomacie Alexandro de Turmeille. O tej postaci przeczytać możesz w kampanijnych sprawozdaniach, lecz dziś poznasz go jako arystokratę i dyplomatę w służbie Anny Henrietty. To echo i odbicie postaci z innego RPG zwróci się do naszych profesjonalistów w sprawie bardzo osobistej. W tym miejscu chciałem podziękować Aleksadowi Ramaniukowi i Jakubowi Zapale, którzy stworzyli postacie, które natchną tą sesję dramatem i humorem.

Oczywiście składam także podziękowania ekipie CD Projekt RED, której zawdzięczamy samą rodzinę var Attre.

Fabuła w Pigułce

Sergio de Turmeille, młody oficer kształcony w nilfgaardzkich szkołach oficerskich, syn dyplomaty z Toussaint, zakochał się w jednej z sióstr var Attre (dobrze nam znanych z **Wiedźmina 3: Dzikiego Gonu**). Szkopuł, w tym, że nie ma pojęcia, że siostry są dwie, a zwrócił się po poradę do mistrza Jaskra, który nie może się zdecydować, czy lepiej chłopakowi pomóc, czy być świadkiem młodzieńczego dramatu, który będzie mógł później opisać. Ojciec, który zdaje sobie sprawę z tego, że jego syn się zakochał, lecz nie wie w kim, prosi grupę swoich przyjaciół czy najemników (postaci graczy) o wsparcie.

Brawura, brawura i jeszcze raz brawura!

To nie jest historia pełna brudu, raczej cechuje się ona stylem romansu awanturczego. Zasady **Witcher RPG** zaś są brutalne do bólu, świetnie oddają świat na około historii, ale w ramach niej możesz skorzystać z jednej modyfikacji i pozwolić graczom wydawać Fart po rzucie kosztem jednego dodatkowego punktu.

Motywacje

Poniżej prezentuję kilka opcji motywacji i zahaczenia o de Turmeilla postaci Twoich Graczy. Oczywiście najlepiej wysłuchać historii postaci i się do nich odnieść - czy to wymyślając coś nowego, czy przerabiając, którą z poniższych propozycji, albo łącząc kilka innych. Jeżeli ta przygoda będzie rozgrywana jako „jednostrzałówka”, możesz być bardzo szczodry. Jeśli włączasz tę opowieść w swoją kampanię, to nie oferuj za dużo, a raczej wspólną nagrodę dla całej drużyny. Możesz potraktować to jako kontynuację **Czarnego złota** jeśli BG nie udało się wypełnić cesarskiej misji i ukrywają się przed gniewem władcy lub po prostu odpoczywają w Novigradzie. Po tamtych wydarzeniach Alexandro z pewnością będzie nimi zainteresowany.

Weź pod uwagę, że gracze mogą też potraktować tę misję jako okazję na zdobycie patrona i będą chcieli dalej się obracać wokół rodziny de Turmeille lub var Attre zależnie od wyniku przygody. Bądź na to gotowy.

Znajomy – posiadani przez postaci sojusznicy i przyjaciele mogą znać również Alexandro i zwyczajnie polecić bohaterów do pomocy. Dyplomata chętnie z takich propozycji skorzysta.

Zarobek – zadanie, chociaż nietypowe, wiąże się z wysoką zapłatą. Chociaż Alexandro nie będzie chciał na początku rozmawiać o konkretnych sumach (woli operować na przysługach), to jest w stanie zaproponować złoto. Proponuję 400 koron + (otwarty test Uroku/10)*200 koron

Wróg – Alexandro może udzielić pomocy w rozwiązaniu problemu z niezbyt znaczącym wrogiem, szczególnie jeśli ona miałaby polegać na mediacji. Ma on również wystarczające zasoby by ukryć kogoś przed potężniejszym wrogiem.

Ewakuacja – jeśli ktoś potrzebuje ucieczki z miasta, to może opuścić je jako członek misji dyplomatycznej de Turmeille. To szczególnie dobry pomysł dla czarodziejów, jeśli gracie w Novigradzie podczas III Wojny (czyli kilka miesięcy po domyślnej epoce gry).

Obsada

Opis bohaterów niezależnych (BN), którzy odegrają najważniejszą rolę w tej przygodzie został przygotowany tak, żeby dać ci wystarczająco informacji, ale też dużo swobody w ich prowadzeniu. Korzystaj z nich tak, by napędzać historię pełną dramatycznego napięcia. Ich statystyki znajdziesz zaś na końcu przygody lub w innym wskazanym miejscu.

Sergio de Turmeille: Nastolatek, ale już mężczyzna. Nilfgaardzka szkoła nauczyła go skupienia i chłodnego myślenia, a toussainckie wychowanie przesiąknęło jego duszę romantyzmem i poczuciem honoru. Nienawidzi ojca, ale będzie posłuszny jego poleceniom w ich najbardziej literalnym rozumieniu. Po kilku przelotnych spotkaniach zakochał się w Rosie var Attre. Jeszcze nie wie, że ta ma siostrę bliźniaczkę, ani tego, że sama Rosa może mu sprostać w robieniu mieczem. Nie zważa też na to, że dla nilfgaardzkiej diukówny taki związek może być mezaliansem.

Alexandro de Turmeille, hrabia: doświadczony dyplomata w sile wieku, sławny pośród ludzi obytych. Jego cechą charakterystyczną jest umiłowanie do wielu kultur. W opisie warto zawsze zaznaczyć, że w jego stroju dostrzec można drobiazgi (wisiorki, ozdoby, charakterystyczne elementy ubioru) związane z krainami pochodzenia BG. To człowiek mocnego charakteru i dążący do swoich celów z uporem. Jest świadom, że nie ma dużego wpływu na Sergio, ale stara się być w równym stopniu dobrym ojcem, co politykiem.

Rosa var Attre: silna i pewna siebie, a jednocześnie pełna radości, nastoletnia dziewczyna. Skora do żartów i zabawiania się innymi, o ile uzna, że są podobnego statusu. Względem ludzi poniżej jej stanu pozostaje chłodna i zdystansowana. Jest córką nilfgaardzkiego ambasadora.

Edna var Atrre: dziewczyna o poetyckiej duszy. Kochająca lekcje retoryki i poezji. Sprytna i finezyjna, nie lubi tak żartować kosztem innych, jak jej siostra. Czasem jednak daje się jej wciągnąć w takie gierki.

Julian Alfred Pankratz "Jaskier", wicehrabia de Lettenhove: jaki Jaskier jest każdy widzi, przystojny blondyn w średnim wieku, ubrany najmodniej jak się da, ale zawsze w kapeluszu z piórkiem. Jest skory do pomocy, ale w pierwszej kolejności zawsze będzie chciał się rozeznać w sytuacji. Niechętnie dzieli się istotnymi informacjami, bo jest zdania, że to on (jako mający najlepsze wyczucie dramatyizmu), powinien podejmować ważne decyzje. Jednak gdy w grę wejdzie

czyjeś zdrowie lub życia, a szczególnie kobiety, to zrobi wszystko by je ratować. Statystyki postaci znajdziesz w podręczniku głównym na stronie 16.

Evans: nilfgaardzki szpicel wysłany do pilnowania Jaskra przez diuka var Attre. Ma jedynie obserwować, nie interweniować. Baczy, czy poeta nie pracuje dla wrogiego wywiadu. Może w związku z tym zwrócić uwagę na bohaterów i wtedy próbować ich obserwować lub pochwycić i przesłuchać pojedynczą osobę.

Na samym początku...

Rozpocznij gromadząc BG w karczmie, dobrej oberży pod Srebrnym Antalkiem, w zacisznym alkierzu, przy suto zastawionym stole. Na jego szczycie zasiada człowiek, który ich wszystkich tu zebrał: Alexandro de Turmeille. To drobny mężczyzna w średnim wieku, o bardzo skupionym wzroku, ale jednocześnie radosny i przyjacielski. Wita ich po kolei, a Ty w międzyczasie możesz omówić z graczami, czym skusił ich bohaterów by tu przybyli (kilka pomysłów znajdziesz w ramce). Dyplomata mówi z rozważą, ale też płynnie i stanowczo. Gdy już wszystkich przywita, poprosi o zachowanie dyskrecji. Zwróci uwagę na talent każdego z zebranych i powie o swoim niewielkim problemie. Kłopotcie, w zasadzie, a mianowicie synu, po którym widać bez wątpliwości, że jest zakochany. Jednak ze względu na typową dla nastolatków nieufność, Alexandro nie zdołał dowiedzieć się, w kim Sergio się zadurzył. Na nieszczęście ojciec wyjeżdża teraz z miasta na trzy dni, więc prosi bohaterów o opiekę nad synem. Mówiąc krótko: Sergio ma nie wpaść w kłopoty, ani nie doprowadzić do skandalu. Na koniec de Turmeille daje im budżet operacyjny w wysokości 900 koron (podzielone równo na tyle sakiewek, ilu ma rozmówców). Alkierz na czas nieobecności Alexandro jest do ich dyspozycji, a rachunek na jego nazwisko w karczmie otwarty.

Prowadzenie

Ta przygoda ma dość swobodną strukturę, opartą o ważne sceny. Połączyć je można w rozmaity sposób, a nie wszystkie z nich w ogóle się pojawią. Najważniejszą kwestią w prowadzeniu przygody opartej na relacjach społecznych jest elastyczność i gotowość do improwizacji. W tym miejscu dostaniesz kilka propozycji wydarzeń i wyzwania jakie mogą napotkać bohaterowie graczy. Nie bój się ich zmieniać, czy wymyślać nowych na potrzebę chwili. Wypełnij przestrzeń między nimi zachęcając graczy do odgrywania interakcji między BG i z BNami. Nie przywiązuj się też do kolejności tych scen – zacznij po prostu od **Odnalezienia Sergio** i nawiguj w kierunku **Finału, czyli schadzki**.

Struktura dramatu

Niektórzy mistrzowie gry potrzebują, czy też wolą mieć bardziej ustrukturyzowaną rozgrywkę dla wygody prowadzenia. Tu można ją łatwo wprowadzić. Akt I obejmuje rozmowę w Srebrnym Antalku i wydarzenia bezpośrednio po niej. Akt II rozpocznij od sceny **Z kim mamy do czynienia**, zaś III od **Przebieranek**. Pozwoli Ci to nie przejmować się wszystkimi możliwościami na raz, szczególnie gdy lubicie (jak ja) wiele odgrywać i przygoda rozciągnie wam się na kilka sesji. Warto jednak mimo wszystko przeczytać najpierw całą przygodę, wszak bez ogólnego poglądu na sprawę trudno wstawiać własne elementy.

Odnalezienie Sergio

To zadanie, którego gracze z pewnością się podejmą. Nie powinno ono być trudne. Miejsce jego pobytu może wskazać im test Miastowego (PT 14), zaprowadzić ich do niego może znajomy bard, a nawet Alexandro może wskazać im karczmę, w której najpewniej może przebywać Sergio. Jeśli, zgodnie z naszymi założeniami, gracze w Novigradzie niech to będzie **Szatwia i Rozmaryn**. Test Obycia na PT 14 pozwoli dowiedzieć się, że to karczma mistrza Jaskra, Pech zaś, że burdel. Kiedy postaci znajdują się w środku, o ile nie mają przewodnika, wypatrzyć Sergia mogą testem Czujności (PT 14, choć trudność może wzrosnąć, jeśli nie dopytali się wcześniej o wygląd młodzieńca). Sukces pozwoli również na próbę podsłuchania rozmowy, a porażka sprawi, że zauważą oni Sergia dopiero po dłuższej chwili, kiedy wyjdzie przez drzwi.

Szatwia i Rozmaryn

Karczma ta znana z **Wiedźmina 3: Dzikiego Gonu** jest od niedawna własnością mistrza Jaskra. *Przestronne pomieszczenie wypełnione jest tłumem gości wszelakiej proveniencji. Najwięcej jest tu novigradzkiej cizby, kilka stolików zajmuje kompania krasnoludzka, zaś szlachta wybiera cichsze zakątki i miejsca pod samą sceną, na której młody bard w towarzystwie atrakcyjnych tancerek umila gościom czas. W różnych miejscach karczmy widać kilka stolów, które możecie zająć. Jeśli ktoś jest łasy na plotki może usiąść na jednym stoliku przy szynkwasiu i wdać się w zakrapianą pogawędkę z karczmarzem.*

Przed udaniem się do karczmy gracze mogą spytać co ich postacie wiedzą o tym miejscu. To wymaga testu Obycia lub Miastowego o PT 12. Jeśli rzut będzie pechowy to skorzystaj z tego, że karczma jeszcze rok temu była znanym burdelem, któremu Jaskier po przejściu nawet nie zmienił nazwy. Jeśli się nie śpieszysz i lubisz komediowe scenki pozwól rzucić wszystkim, większa szansa na Pech. To dobry trik jeśli nie stosujesz go za często i z wyczuciem sytuacji.

Część BG może zachowywać się szczególnie podejrzanie, hałaśliwie i pokazać, że „załatwiają coś” z Jaskrem. To wystarczający powód by uruchomić Evansa. To skryty, ale prostopolny człowiek interesu. Śledząc lub zastraszając będzie chciał wybać kim są BG i dla kogo pracują. Jeśli powiedzą mu prawdę, to za opłatą może ich wspomóc w scenie **Z kim mamy do czynienia** lub podrzucić list komuś z rodziny var Attre. Jednak może uznać BG jako zagrożenie dla rodziny. Wtedy pojawi się z 3 bandytami (podręcznik str. 276), a w przypadku drużyn szczególnie groźnych w jego ocenie dodatkowo w towarzystwie maga (podręcznik str. 280).

Podsluchana rozmowa

Jeśli bohaterowie dotrą do karczmy na czas i szybko się zorientują w sytuacji, zastaną Sergia w trakcie rozmowy. Mogą ją podsłuchać nie zwracając uwagi młodzieńca. Jeśli chodzi o zasady, będzie to przeciwstawny test Obycia, Oszustwa lub Skrytości przeciw Czujności młodego szlachcica. BG otrzymają modyfikatory +3 do swojego wyniku, ze względu na to, że w gwarnej karczmie łatwo jest im wtopić się w tłum. Z podsłuchanej rozmowy Sergio i Jaskra (można go rozpoznać testem Miastowego lub Wykształcenia na PT 16), można wywnioskować kilka rzeczy. Sergio chce zdobyć serce jakiejś damy, które imię ani nazwisko w rozmowie nie padnie. Jaskier uczy jej retoryki, więc może ją jutro wyprowadzić na lekcję do ogrodów w samo południe. Początkowo jest niechętny, lecz daje przekonać się w imię miłości. W poetyckim uniesieniu każe on Sergio przygotować słowika, którego śpiew będzie miał stworzyć odpowiedni nastrój.

Podsluchana Rozmowa

Poniżej urywek rozmowy, którą mogą toczyć Sergio z Jaskrem. Jeśli Twój gracz wie już, że to on nie wahaj się skorzystać z jego imienia. Głos szlachcica powinien być ściszony ale rozemocjonowany.

–Mój drogi, nie mogę – odezwał się blondyn stojący do Ciebie plecami.

–Ależ to sprawa miłości! Mistrzu, musisz mi pomóc, zrozum, kocham Ją!

–Ehh, że! – bard dodał ciszej – Dobrze, niech będzie, jutro o 12 w parku miejskim w pobliżu pałacu ambasadora Czarnych. Przyprawdzą ją tam i przypadkiem się spotkamy. Tylko złap słowika by śpiewał w tle waszej rozmowy. Cóż może być romantyczniejszego od słowika?

–Dziękuję, dziękuję! Będzie słowik, koniecznie. – Sergio kłaniał się rozmówcy, z radością biorąc się za tę wiekopomną misję.

Śledzenie Sergio

Niektórzy gracze mogą chcieć dyskretnie podążać za młodym oficerem. Bez obawy lub wysokiej sprawności okaże się to jednak zaskakująco trudne. Sergio to człowiek skupiony i spodziewający się „ogona” na ulicach Novigradu. Na każdym skrzyżowaniu będzie się rozglądał – wymuszał przeciwstawny test Skrytości przeciwko jego Czujność (tu już nic nie ułatwia go BG). Jeśli zauważył wcześniej, że był podsłuchiwany, przygotowuje zasadzkę. Jeśli zauważy tylko jedną osobę to zaczai się na nią i zaciągnie do zaułka (rozegraj to zgodnie z zasadami Zasadzki i walką bez broni). Na ulicach Novigradu ma też wiele innych opcji by zniknąć na chwilę z oczu tropiących i ich zaskoczyć – wmieszać się w grupę przechodniów i dyskretnie przyłożyć sztylet do nerek nieszczęśnika, rzucić złota ulicznym kurtyzanom, by te ściągnęły uwagę na siebie – pomyśl jak by to zrobił Ezio Auditore i nie wahaj się skorzystać. W takich sytuacjach młody de Turmeille nie będzie zachowywał się jak lekkomyślny romantyk. Zadziała tutaj szkolenie nilfgaardzkiego oficera. Jego celem jest zdobycie informacji: chłodne przesłuchanie z nożem przy gardle i otwartymi groźbami.

Czujesz nagle szarpnięcie za ramię, widać Sergio nie znikł Ci z oczu bez powodu, wprawnym ruch dopchnął Cię do ściany w uliczce między kamienicami. Przez ubrania czujesz zimno stali na brzuchu. Młodziak patrzy na Ciebie wściekle zimnym spojrzeniem, masz wrażenie jakby z jego oczu miały posypać się złote iskry.

–Kto Cię przysłał? – warknął – mów, póki masz czym!

Gdy zwlekasz z odpowiedzią czujesz jak nóż naciska mocno. Jest tak ostry, że tnie ubrania mimo braku pędu.

Jeśli tropiący będzie zwlekać z odpowiedzią to ostrze pojawi się bliżej szyi czy uszu w przypadku elfa. Jeśli kobieca postać będzie chciała skorzystać z Uroku czy Amorów by się wyswobodzić to nie zasługuje na kary sytuacyjne.

Porozmawiajmy

BG z pewnością rozpoczną rozmowy z Sergio lub Jaskrem, pokojowe bądź nie. Zależnie od stawki, którą będą chcieli uzyskać gracze, skorzystaj z mechaniki testów przeciwstawnych lub Konfliktu Społecznego. Proponuję przyjąć zasadę, że jeśli chodzi o informacje – korzystaj z testów, a jeżeli BG będą chcieli wymusić lub przekonać do jakiegoś zachowania, skorzystaj z zasad konfliktu. Przede wszystkim uzależnij to od dynamiki sesji i chęci graczy to bardziej złożonych rozwiązań mechanicznych. Pokróćce wyjaśnię, czego BG mogą chcieć od obydwu panów.

Sergio zdaje sobie sprawę z tego, w kim się zakochał i zna status społeczny panny, chociaż nie przyzna, że to dla niego zbyt wysokie progi. Wie, że miał do czynienia z żywiołową, sprytną panną var Attre. BG mogą chcieć go przekonać do porzucenia planów romantycznych podbojów, co może łatwo eskalować konflikt, ale też, by dał sobie pomóc. W tym przypadku nie będzie miał większych oporów, o ile w rozmowie BG wykażą zrozumienie dla romantyzmu i dyskrecji. Jeśli dadzą po sobie poznać, że są na usługach ojca młodzieńca (nie prowokuj tego w rozmowie, wszak Sergio na początku nie ma nadprzyrodzonego przeczucia, ale łap za słówka stosownie do jego wysokiego Rozumu) to potraktuje ich jako zło konieczne, będzie się zachowywał zimno, w miarę możliwości zdystansuje się, ale zaniecha agresywnych rozwiązań

Jaskier jest najlepiej zorientowaną w sytuacji osobą, ale jednocześnie chciałby odegrać tu rolę szarej eminencji, władcy ludzkich losów, niczym dramaturg. Nie będzie więc chętnie dzielić się informacjami, a raczej je zdobywać i podejmować decyzje, które uzna za najbardziej dramatyczne. Jednak można groźbą lub wykazując, że sytuacja już jest wystarczająco dramatyczna dla młodych, nakłonić go do innego planu. Jaskier wie, że: Sergio zakochał się w pannie var Attre, która ma siostrę bliźniaczkę. Tę, Ednę, przedstawi jako utalentowaną dworzankę, Rossę jako diukównę z charakteru. Ewentualny ślub byłby nie do przyjęcia dla diuka, ale zapewne z czasem uległby on prośbom córki, a już z pewnością, jeśli nalegałyby obydwie.

Romanse

BG często podejmują rozwiązanie problemu z Jaskrem flirtując z poetą. Bard oczywiście chętnie w niego wejdzie, jeśli BG będzie kobieta, a potencjał Styłu, Uroku lub Amarów sięgnie przynajmniej 11. Jednak to nie dość, by rzecz się powiodła. Skorzystaj z zasad Konfliktu Społecznego, ale nie sil się na specjalne taktyki ze strony Mistrza. Same jego statystyki są już wystarczającym wyzwaniem. To wynik Konfliktu Społecznego pokaże kto kogo zbałamucił i kto komu wyświadczy przysługę.

Z kim mamy do czynienia

Kiedy BG dowiedzą się o schadzce – czy to podsłuchując rozmowę, czy też dowiadując się tego od Sergia czy Jaskra, muszą podjąć kluczową decyzję: pomóc w schadzce czy w niej przeszkodzić? Celem postaci jest jak najbardziej zadowolić hrabiego Alexandro, ale ten wyjechał z miasta i nie ma jak go spytać. Najważniejszą sprawą jest ustalenie nazwiska panny. Jest na to przynajmniej kilka sposobów, tutaj najbardziej oczywiste propozycje:

- **Wypytać Jaskra**, co można rozegrać fabularnie (jeśli BG już go znają), zakończyć przeciwstawnym testem Perswazji przeciw jego Nieugiętości, ale też przeobrazić w Konflikt Społeczny, którego celem będzie pozyskanie niezrównanego barda jako sojusznika;
- **Wyczytać magią w myślach**: odpowiednie zaklęcia można zastosować tak na Jaskrze, jak i na Sergio
- **Nadstawić ucha na plotki**, co mechanicznie przełoży się na test Miastowego, Obycia albo Uroku o PT 18, przy czym postawienie kolejki dobrego trunku (za 20 koron), zmniejszy PT do 14.

Znając nazwisko panny BG będą mogli przemyśleć sprawę. Więcej informacji o rodzinie var Attre możesz udzielić dzięki otwartemu testowi Obycia albo Wykształcenia albo przekazać za pośrednictwem dobrze urodzonych sojuszników. Jeśli przekonali Jaskra do pomocy to ten naświetli im całą sprawę, dość kwiecicie, ale mało konkretnie. W dużym skrócie: Sergio smoli cholewki do jednej z sióstr, której na imię Rosa; ewentualny mariaż jest na korzyść de Turmeille, ale może być trudny do uzyskania, chyba, że dziewczyna się zakocha. Skraść jej serce nie będzie łatwo, więc jeśli do schadzki ma dojść, musi ona bardzo się udać – a w tym już głowa BG, a nie niedoświadczonego Sergio.

Wynik	Informacja
10+	Var Attre to arystokratyczna rodzina
14+	Mają duże znaczenie na dworze i służą w dyplomacji Cesarstwa
18+	W Novigradzie diuk pełni godność ambasadora, mieszka tu wraz z córkami
20+	Córki var Attre to nastoletnie bliźniaczki

Trzy słowiki

Jeśli bohaterowie popytają wśród możliwych znajomych o to, jak zdobyć słowika, albo zdadzą test Miastowego na PT 16, to dowiedzą się o sławnym ornitologu Arturze von Schindle. Ten przyjmie klientów w swojej kamienicy, zapchanej ptakami czy to w klatkach czy to latającymi w przedpokojach. Zapytany o słowika chętnie i wylewnie zacznie się dzielić swoją wiedzą, skupiając się jednak przede wszystkim na trzech odmianach, które może zaproponować. Pierwszą z nich jest redański słowik, bardzo delikatny i poetycki. Kolejnym jest keadweński, najbardziej pospolity, który spodoba się każdemu, ale nie zachwyci nikogo. Ostatni jest słowik cintryjski, o czystym i chłodnym śpiewie, idealnym dla umysłów zdyscyplinowanych i dobrze kojarzący się Nilfgaardczykom. Jeśli klient nie będzie potrafił podjąć decyzji to Artur dopyta się o cel zakupu słowika i będzie starał się pomóc. Jeśli dowie się, że chodzi o romans z panią z cesarstwa to będzie zachwalał redańską opcję (w tym przypadku – najgorszą), ale jest beznadziejnym kłamcą. Pan Artur jest też niespełnionym pisarzem. Jeśli ktoś słyszał o jego książkach (Jaskier albo ktoś kto zda test Wykształcenia na PT 20), i ładnie się uśmiechnie chwalać je (test Uroku na PT14), może liczyć na 50% zniżki. Słowiki cintryjskie i redańskie kosztują po 200 koron, a keadweńskie 180. Rozróżnienie śpiewu słowików wymaga zdania ST 14 na sztukę.

Artur von Schindle

Uprzejmy i dystyngowany człowiek, dobrego rodu, który poświęcił się ornitologii i pisarstwu. Odgrywa go jako gadatliwego i dobrotliwego, opowiadaj z fascynacją o ptakach i ich odmianach. Jeśli będą konieczne testy sporne uznaj, że potencjał wszystkich zdolności z Emocji to 12, poza Oszustwem: tu potencjał to 7. Dla zdolności z Woli to 9, a dla Rozumu 10, poza Wykształceniem, które jest na 14.

Polowanie na słowika

Skuteczne śledzenie Sergio, albo zaprzyjaźnienie się z nim, doprowadzi do BG do ogrodu miejskiego. Jest to miejsce pełne pachnących kwiatów. Stoją tam kapliczki Melitele i Wiecznego Ognia. Tam młody oficer planuje złapać słowika, którego słyszał kilka dni temu. Nie bardzo jednak wie, jak się za to zabrać. Możliwe, że któryś z bohaterów będzie mógł mu pomóc a przy okazji się z nim zaprzyjaźni. W zależności od pomysłu, wyznacz odpowiednie testy otwarte (sprawnościowe, magiczne itd.). PT 14 starczy dla złapania słowika redańskiego (w końcu Novigrad jest pod panowaniem Radowida), 16 to słowik keadweński, a 20 – cintryjski. Jeśli BG zda test sztuki na PT 14 to opisz mu możliwość dostępne dla jego wyniku. Jeśli nie, po prostu wylosuj, którego z dostępnych dla niego słowików złapał. Jeżeli BG pominą ten wątek i sami też nie zdobędą ptaka, Sergio schwyta keadwańskiego, a przy okazji obije sobie trochę siedzenie. Postaci mogą też zająć mu czas przed schadzka na tyle, że pójdzie on na nią z pustymi rękami.

Przebieranki

Jeśli komuś uda się zaprzyjaźnić z Sergio, ten poprosi go o pomoc w doborze odpowiedniego stroju. Można dzięki temu poznać go lepiej i ocenić jego biegłość w amarach na dość średnią. To dobra okazja do wypytania młodzieńca o jego wybrankę. Ułatwi to trochę podjęcie decyzji, czy pomóc w tej sprawie, i wpłynie na losy spotkania. Sergio będzie się wahał pomiędzy strojem tutejszym, toussaintskim, a nilfgaardzkim. Oczywiście nilfgaardzki to najgorsza decyzja ze względu na przekorność Rosy, chociaż Ednie by się spodobał. W przypadku pominięcia tego wyzwania przez BG, Sergio przyjdzie w stroju miejscowej szlachty. Młodzieniec może wyznać też, że nie wie, jakimi słowami może oczarować swoją wybrankę, dobrym pomysłem jest podpowiadanie mu z ukrycia albo wcześniejsze przygotowanie wierszy (ak Cyrano de Bergerac).

Do ogrodów

Dostanie się na miejsce schadzki to niewielka trudność i w zasadzie można ją pominąć, ale jeśli BG mieli pełne ręce roboty i nie zostało wiele czasu, możesz wykorzystać takie wyzwanie, by zbudować klimat i dodać sprawie pikanterii. Sprawa jest prosta: ogrody się znajdują w dobrej dzielnicy, więc żeby zostać przepuszczonym przez strażę przyda się modne ubranie, albo chociaż wysoki Styl (potencjał 10+). W przeciwnym razie niezbędny będzie test Skrytości na PT 14.

Finał, czyli schadzka

To Jaskier podejmuje decyzję, którą z sióstr przyprowadzi. Bez ingerencji BG, świadomej bądź nie, przyjdzie z Rosą. Tę scenę trzeba będzie rozegrać biorąc pod uwagę wszystkie działania postaci i to, jak ułożyły się ich stosunki z poszczególnymi BNami (biada im, jeśli zależli Jaskrowi za skórę!). Wyciągnij konsekwencje ze wszystkich ich czynów.

Bohaterowie Graczy będą tu raczej na drugim planie. Najbezpieczniej dla nich obserwować zza krzaków czy spokojnie siedząc na murku fontanny. Dzięki temu mogą zareagować w dowolnym momencie (zaznacz, że po prostu mogą Ci przerwać opis i reagować, żeby scena nie przerodziła się w teatr jednego aktora). Poniżej znajdziesz kilka propozycji rozwiązań zależnie od wcześniejszych decyzji postaci Graczy - oczywiście reaguj dynamicznie na ich nieszablonowe zachowania.

Kiedy Jaskier i młoda arystokratka, żywo rozmawiając, weszli na plac z fontanną Sergio pojawił się z drugiej strony. Szedł różnym krokiem, zamyślony, jakby był podczas długiego spaceru. Z tej teatralnej medytacji wyrwał go Jaskier okrzykiem powitalnym, zdziwiony, że spotkał przypadkiem Sergio w tak dużym mieście, krótkie powitanie przeszło szybko w kurtuazyjną rozmowę, przy dźwięku słowika, który zaczął właśnie śpiewać w ukrytej nieopodal klatce.

Rosa

Punktacja:				
Słowiki	cintryjski 2	keadweński 1	redański -2	brak 0
Strój	tousaintski 2	miejscowy 0	tousaintski krój i czerń 4	niifgaardzki -2
Jaskier	sabotaż -4	wsparcie 2	nieingerowanie 0	
Sergio ranny lub pobity poprzedniego dnia				2

3 do 7 Sukces

0 do 2 Skandal

-1 do -3 Impas

-4 do -8 Porażka

Sukces

Młodzi rozmawiali żywiołowo i intensywnie, chociaż widać, że każde z nich coś knuło. (Empatia/Obycie PT 14). Rosa co i rusz stara się sprowokować Sergio, by ten ją obraził. Toussaintczykowi wymuszył się nazbyt zgryźliwy komentarz, po którym Rosa zaperzyła się i dobytek miecza wiszącego z boku niczego nie spodziewającego się Jaskra, który ten oręż nosi na pokaz. Spojrzała groźnie na Sergio i wyzwalała go na pojedynek. Ten wyzwanie podjął. Młodzi najpierw sprawdzali się wymieniając krótkie cięcia, nawet nie wymierzone w ciało. W skupieniu badali swoją czujność na zmianę wykonując proste ciosy i podstępne finty, zbijane raz po raz. Walka nabierała tempa, sztychy stawały się coraz bardziej kąśliwe. Mogły już bezproblemowo sięgnąć ciała, a niektóre z nich zdawały się móc być śmiertelne. Rosa skupiona planowała, w najszybszej wymianie ciosów, uchyliła się przed pchnięciem. Miecz Sergio z sykiem przeciął powietrze, gdzie przed chwilą stała dziewczyna. Ona zaś wymierzyła krótkie cięcie w szyję. Szlachcic zanurkował, wykonał ćwierć obrotu, szybkim gestem przyłożył miecz do jej szyi, samym koniuszkiem rozcinając jej aksamitną skórę. Rosa roztrzęsiona i oszłamiona odrzuciła miecz. Patrzyła na Toussaintczyka z niedowierzaniem, jej twarz stężała, przyłożyła do szyi chustkę, ta szybko nasiąkła jej krwią, która jednak już przestała się sączyć. Bez słowa rzuciła ją Sergio, odwróciła się i odeszła, a gdy wyszła z zasięgu jego wzroku jej twarz rozpromieniła się.

BG świadomie lub nie zrozumiał sytuacji, mogą chcieć interweniować i nie pozwolić na tak romantyczne zakończenie. Nie będzie to łatwe wszak młodzi są sobą zafascynowani i sprawienie, by któreś oderwało uwagę od drugiego jest koszmarne trudne (test Obycia/Uroku o PT 20). Na przykład napaść, by obnażyć słabość Sergio przed damą serca, może okazać się nieskuteczna wobec szermierczych zdolności pary.

To rozwiązanie jest znakomite dla Alexandro, w końcu diukówna to świetna partia, a charakter zakochanej Rosy znacząco ułatwi rozmowy, o zaślubinach młodych, z jej ojcem.

Impas

Rozmowa toczy się dość długo. Dziewczyna od niechcenia bawi się młodzieńcem zastawiając kolejne to pułapki retoryczne. Sergio wyraźnie męczy się rozmową, ale Jaskier żywo w niej uczestniczy. (Jeśli się ktoś przysłuchuje, dodaj:) Konwersacja nie porusza zbyt ważnych tematów, raczej oscyluje pomiędzy pogodą, nową sztuką teatralną, a znanymi balladami. Po dłuższym czasie rozmowa dobiega do końca, Sergio kurtuazyjnie się kłania i odchodzi (Empatia PT 14) z nadzieją na kolejne ciekawsze spotkanie, a Rosa odprowadza go zaciekawionym spojrzeniem.

To może być jedno z szczęśliwszych rozwiązań dla BG, w końcu szansa nie jest zaprzepaszczone, a decyzję można pozostawić w rękach Alexandro, jednak ewentualne rozmowy z diukem nie będą należały do łatwych. Jednak niektórzy mogą nie być zachwyceni takim rozwiązaniem i interweniować, jednym z lepszych pomysłów jest napaść naszych schadzkwowiczów i pozwolić Sergio wykazać się odwagą przed damą serca.

Natomiast jeśli BG nie chcą by młodzi się z sobą dobrze zapoznali wystarczy, że przerwą rozmowę pod byle pretekstem (Obycie o PT 16) lub odciągną skutecznie ich uwagę np. występem ulicznym (Sztuka o PT 16).

Porażka

Rozmowa szła nieskładnie, głównie to Jaskier ją podtrzymywał, ale i sam Mistrz słowa cudów nie działa. Rosa wydawała się znudzona i delikatnie wracała do tematu lekcji. W końcu Jaskier, nie mogąc na to patrzeć, zakończył konwersację i oddalił się razem z dziewczyną.

Sergio wróci do BG mocno zdenerwowany i zawiedziony. Jeśli słuchał ich rad, to właśnie zdobyli zaprzysiężonego wroga. Najpierw będzie chciał ich sprowokować do walki, a jeśli to się nie uda to przypomnij sobie o nim za kilka przygód, gdy gracze już zapomną.

Skandal

Młodzi rozmawiali żywiołowo i intensywnie, chociaż widać, że każde z nich coś knuło. (Empatia/Obycie PT 14). Rosa co i rusz stara się sprowokować Sergio, by ten ją obraził. Toussaintczykowi wymuszył się nazbyt zgryźliwy komentarz, po którym Rosa zaperzyła się i dobytek miecza wiszącego z boku niczego nie spodziewającego się Jaskra, który ten oręż nosi na pokaz. Spojrzała na Sergio ze wściekłością i wyzwała go na pojedynek. Ten wyzwanie podjął. Młodzi najpierw sprawdzali się wymieniając, krótkie agresywne cięcia. Badali swoją czujność na zmianę wykonując proste ciosy i podstępne finty, zbijane raz po raz. Walka nabierała tempa, sztychy stawały się coraz bardziej kąśliwe, mogły bezproblemowo sięgnąć ciała, a wiele z nich zdawały się móc okazać się śmiertelne. Rosa wściekle nacierała, w najszybszej wymianie ciosów, odbiła miecz Sergio i skróciła dystans. Ona zaś odskoczyła, a krótkie wytrenowane w obronie życia cięcie wymierzył w szyję. Krew trysnęła. Jaskier zakrzyknął w szoku. Sergio odrzucił miecz i cały blady dopadł do leżącej na ziemi i nie mogącej wydać z siebie jęku dziewczyny. Poczł lamentować i pomstować na bogów, kiedy jej dusza w ciszy ulatywała ku Wielkiemu Słońcu.

Jeśli gracze nie zdążą w porę przerwać pojedynku, zostaje pokładać nadzieję w medyku czy uzdrowicielu drużynowym. Rosa leży na ziemi, wykrwawiając się po otrzymaniu śmiertelnej rany w korpus, na szczęście zdała już pierwszy test konania.

Edna

Punktacja:				
Słowiki	cintryjski 3	keadweński 0	redański 1	brak -2
Strój	tousaintski 4	miejscowy -2	tousaintski krój i czerń 2	nilfgaardzki 0
Jaskier	sabotaż -6	wsparcie 3	nieingerow anie 0	
Liryczne przygotowania		2/0/2/4 według uznania MG		

8 do 14 Skandal

5 do 7 Sukces

0 do 4 Impas

-1 do -8 Porażka

Sukces

Rozmowa toczy się dość wartko, młodzi wymieniają się kolejnymi uwagami odnośnie sztuki i zwyczajów. Łatwo można dostrzec uprzejme zainteresowanie ze strony dziewczyny. Niedługo trzeba było czekać by rozmowa przeszła w lekcje retoryki, której dalej udzielał wicehrabia de Lettenhove, ale już obojgu młodym. Dialog toczy się w nieskończoność, a młodzi są coraz bardziej w siebie wpatrzeni. Bard nieco znudzony kończy lekcje, a młodzi kurtuazyjnie się żegnają obiecując sobie kontynuację podjętych tematów w korespondencji listownej.

To rozwiązanie jest pomyślne dla Alexandro. Diukówna to dobra partia i będzie wywierała nacisk na ojca, co pozwoli hrabiemu na matrymonialne negocjacje, które ucieszą jego syna.

Impas

Sergio wyraźnie zainteresował dziewczynę i ta podjęła z nim rozmowę. Wymieniali kolejne uwagi odnośnie sztuki, jednak Nilfgaardka na tym polu wyraźnie przewyższała szlacheńską biegłością i odbierała mu odwagę i chęci. Rozmowa powoli zmierzała do końca. Młodzi poczęli się kurtuazyjnie żegnać, dziewczyna wyraziła nadzieję na kolejne spotkanie, jednak wy poznaliście Sergio na tyle, by zrozumieć, że jest on nieco rozczarowany.

To dobra sytuacja dla Alexandro: nie ma nacisków ze strony syna by aranżować to małżeństwo, a jeśli polityka okaże się ważniejsza od chęci, Sergio będzie miał ułatwienie w postaci zauroczonej Edny.

Porażka

Sergio wyraźnie zainteresował dziewczynę i ta podjęła z nim rozmowę. Po chwili wymieniania uprzejmości i uwag zorientował się jednak że coś jest nie tak. Bardzo szybko doprowadził konwersację do końca i pożegnał się.

Sergio zorientował się, że ma do czynienia z oszustwem. Jeżeli dowiedział się wcześniej o siostrze bliźniaczce, to dalej będzie szukał kontaktu z Rosą. Jeżeli nie, to oskarży BG i będzie chciał zmusić ich do wyjaśnień.

Skandal

Rozmowa toczy się dość wartko, młodzi wymieniają się kolejnymi uwagami odnośnie sztuki i zwyczajów. Łatwo można dostrzec żywe zainteresowanie ze strony dziewczyny. Niedługo trzeba było czekać by rozmowa przeszła w lekcje retoryki, której dalej udzielał wicehrabia de Lettenhove, ale już obojgu młodym. Dialog toczy się w nieskończoność, a młodzi są coraz bardziej w siebie wpatrzeni, zapominając powoli o Jaskrze, ogrodzie i słowiku. Bard nieco znudzony kończy lekcje. Młodzi przy pożegnaniu nachylają się do siebie, w sposób całkowicie sprzeczny z toussaincką etykietą, i wymieniają się szeptem jakąś uwagą.

BG mogą podsłuchać uwagę czy to przy pomocy magii czy wprawnymi zmysłami (test Czujności na PT 12+2/metr). Edna i Sergio szeptem umówili się na potajemną schadzkę, która może zakończyć się ciążą jeszcze przed ślubem. Alexandro z pewnością nie będzie zadowolony z tego rozwiązania na gruncie polityki, chociaż jako ojciec będzie odczuwał dumę z Sergio. Ważne jest jednak, że jeśli BG będą otwarcie powstrzymywać młodzieńca przed potajemną schadzką, wywoła to u niego furię.

Do czasu przybycia Alexandro zostanie jeszcze jeden dzień, to czas na działania graczy i ich pomysły jak przekierować wynik fabuły. Możesz oczywiście skorzystać z okazji i wprowadzić drugą z sióstr jeśli BG lub Sergio o niej nie wie (na przykład umawiając Sergio na drugą schadzkę). To faza przygody, w której prowadzisz reaktywnie i oceniasz inwencję graczy. Jeśli nie będą podejmować żadnych działań, przewiń akcję do powrotu Alexandro.

Epilog

BG podczas przygody mogą zasłużyć się jednemu z arystokratów występujących w tej historii, pewnie chętnie korzystając z okazji na patronat. Wtedy można skorzystać z klamry kompozycyjnej. Alexandro czy też diuk var Attre, zgromadzi ich i podziękuję za ich rolę w ostatnich wydarzeniach. Kiedy prowadzisz kampanię, to zanim dojdzie do tej sceny skomponuj już pomysły, jak to zdarzenie może prowadzić do kolejnej przygody. Wszak bogaty i wpływowy patron to możliwość dalekich podróży, tajnych informacji i zbitcia świetnych interesów. Jeśli nie ma pomysłu jak to wykorzystać, zostaw sobie furtkę. Arystokrata może nie potrzebować teraz usług BG, ale z pewnością przekaże im, że ktoś w jego imieniu może się z nimi skontaktować w przyszłości. Przecież obaj panowie mają niemal prywatny wywiad. W kolejnych przygodach opublikowanych na stronie Copernicus Corporation z pewnością też się pojawią nawiązania jak skorzystać z okazji kończącą tą przygodę. Jeśli jeszcze nie prowadziłeś przygody **Czarne Złoto** to jest na to świetny moment, jeśli gracze zasłużyli się diukowi, a jeśli tylko hrabiemu de Turmeille to uważnie przeczytaj tę przygodę i reinterpretuj tak by BG stanowili szpiegów Anny Henrietty i wypełniali zadania zgodne z polityką panującą w Waszym Wiedźminlandzie.

Sprawa ma się nieco inaczej jeśli gracze doprowadzili do skandalu. Wtedy będą musieli próbować umknąć przed gniewem możnych lub też prosić ich o litości. Takie błaganie może przynieść pozytywne skutki w stosunku do Alexandro. Oczywiście jeśli wygrają z nim dyskusję, w której hrabiego swoim Zastraszaniem będzie wspierał jeden z jego siepaczy. Takie wyjednanie łaski może skutkować darmową przysługą BG dla Alexandro, która będzie stanowiła podstawę kolejnych przygód.

Statystyki Bohaterów Niezależnych

Sergio de Turmeille

WSPÓLCZYNNIKI			
CIAŁO	7	Wigor	0
EMOCJE	6	Bieg	21
FACH	3	Skok	4
GRACJA	7	PP	70
REAKCJE	9	PZ	35
ROZUM	9	PW	35
TEMPO	7	Zdr.	7
WOLA	8	Próg C.R.	7
FART	4	Udźwig	70
		Determinacja	40
Zdolności			
Atletyka+3			
Bójka+4			
Broń bitewna +2			
Czułość+5			
Empatia +2			
Dedukcja +2			
Jeździectwo +2			
Nieugietość+2			
Obycie +2			
Odważność+4			
Oszustwo +1			
Perswazja +2			
Przywództwo +5			
Skrytość +2			
Strategia +5			
Styl +3			
Szermierka +5			
Urok +2			
Wykształcenie +4			
Zastraszanie +3			
Sztuka Przetrwania+2			
Wytrzymałość+4			
Jeżeli posiadacie dodatek Władcy i Włości , Sergio będzie miał też zdolności Renoma +5 oraz Niezlomny +2 z Profesji Szlachcica.			
Ataki			
Pięść (k6+2)			
Kop (k6+6)			
Esboda (obrażenia 5k6+2, Celność +1)			
Puginał (obrażenia 2k6+4, Celność +1, Krwawienie 25%)			

Alexandro de Turmeille

WSPÓLCZYNNIKI			
CIAŁO	3	Wigor	0
EMOCJE	10	Bieg	18
FACH	4	Skok	3
GRACJA	6	PP	60
REAKCJE	6	PZ	30
ROZUM	10	PW	30
TEMPO	6	Zdr.	6
WOLA	10	Próg C.R.	6
FART	5	Udźwig	30
		Determinacja	50
Zdolności			
Amory +3			
Czułość+2			
Empatia +8			
Interesy +2			
Łamanie magii +4			
Nieugiętość+6			
Obycie +8			
Odwaga+4			
Oszustwo +4			
Perswazja +6			
Przywódtwo +4			
Skrytość +2			
Styl +6			
Szermierka +3			
Urok +6			
Wykształcenie +6			
Zastraszanie +2			
Alexandro posiada też Zdolność Z niejednego pieca +8 oraz wszystkie Zdolności z drzewek Pośrednika i Havekara z Profesji Kupca na +6. Jeżeli posiadacie dodatek <i>Władcy i Włości</i> , Alexandro będzie zamiast tego Szlachcicem z Renomą +8 i wszystkimi Zdolnościami z drzewek Pasjonata i Przywódcy na +6.			
Ataki			
Ma od tego ludzi. Jego gwardziści mają współczynniki Bandytów (s. 276 podręcznika podstawowego), a dwóch głównych ochroniarzy nieco wyższe (CIAŁO, GRACJĘ i REAKCJE 8. PP 60, PZ i PW 30 i Zastraszanie +6).			

Evans

Dla tego agenta wykorzystaj współczynniki nilfgaardzkiego arystokraty ze strony 326 podręcznika podstawowego, ale uzupełnij je o Zdolności z drzewka Przystępcy: Zdrowa Paranoja +5 i Słabość +5.

Rosa

WSPÓLCZYNNIKI			
CIAŁO	6	Wigor	0
EMOCJE	6	Bieg	21
FACH	2	Skok	4
GRACJA	9	PP	70
REAKCJE	8	PZ	35
ROZUM	7	PW	35
TEMPO	7	Zdr.	7
WOLA	8	Próg C.R.	7
FART	7	Udźwig	70
		Determinacja	35
Zdolności			
Atletyka+2			
Dedukcja +3			
Jeździectwo +2			
Nieugiętość+2			
Obycie +4			
Oszustwo +5			
Perswazja +3			
Przywódtwo +5			
Skrytość +2			
Styl +5			
Szermierka +4			
Urok +5			
Wykształcenie +4			
Zastraszanie +2			
Zwinność +2			
Ataki			
Pięć (k6+0)			
Kop (k6+4)			
Esboda (obrażenia 5k6, Celność +1)			

Edna

WSPÓLCZYNNIKI			
CIAŁO	6	Wigor	0
EMOCJE	8	Bieg	21
FACH	2	Skok	4
GRACJA	7	PP	70
REAKCJE	7	PZ	35
ROZUM	8	PW	35
TEMPO	7	Zdr.	7
WOLA	8	Próg C.R.	7
FART	7	Udźwig	70
		Determinacja	40
Zdolności			
Atletyka+1			
Amory +2			
Broń krótka +2			
Dedukcja +3			
Jeździectwo +2			
Nieugiętość+2			
Obycie +6			
Oszustwo +4			
Perswazja +4			
Przywódtwo +4			
Skrytość +2			
Styl +6			
Urok +6			
Wykształcenie +6			